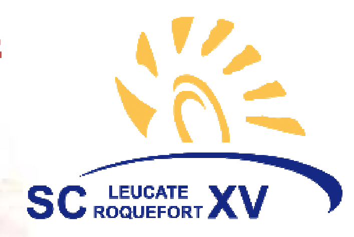
PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV



Annexe1 Check list de la pharmacie

	Produits	Utilisation	Quantités
PLAIES BENIGNES	Paire de Gants stériles taille 8	Pour soins, notamment en cas de saignement	**2**
	Eau Oxygénée 10 volumes dosettes	Antiseptique sur plaies souillées (terre, …) Ne pas utiliser avec un autre antiseptique	**10**
	Chlorhexidine aqueuse dosettes	Antiseptique Ne pas utiliser avec un autre antiseptique	**10**
	Sérum Physiologique dosettes (Chlorure de Sodium 0,9 %)	Lavage des yeux, du nez, de la bouche, des plaies, ou pour humecter le Coalgan	**10**
	Compresses stériles sachets 7,5cm x 7,5cm	Jeter les compresses non utilisées une fois le sachet ouvert	**10**
	Coalgan mèche hémostatique stérile boîte de 5 sachets	Saignements: nez, bouche, cutanés (nettoyer les plaies, le sang, avec du sérum physiologique : pas de chlorhexidine ou eau oxygénée) La mèche peut être humectée avec du sérum physiologique pour faciliter l'introduction dans la narine. Laisser en place au moins 30mn, pas plus de 24h	**1**
	Pansements individuels 2cm x 7cm		**10**
	Pansements individuels 10cm x 15cm		**10**
	Sparadrap 2cm rouleau	Pour maintenir une bande	**1**
	Bande de crêpe 10cm	Pour maintenir un pansement, des compresses	**1**
	Tulle gras ou Interface plaque 10cm x 10cm	Pour brûlures par frottement sur le terrain, appliquer après avoir nettoyé et désinfecté à la chlorhexidine	**1**
	Sutures adhésives stériles 6mm x 100mm plaquette de 6	Pour rapprocher les bords d'une petite plaie franche bien désinfectée, non souillée, ne saignant pas	**1**
TRAUMATOLOGIE BENIGNE *contusions, coups, entorses : traiter par du froid*			
	Compresses, « coussins »de froid instantané Respecter le mode d'emploi indiqué. Ne pas percer le sachet	Protéger la peau avec des compresses humides car risque de brûlures par contact direct. Ne pas appliquer sur des plaies, muqueuses , fractures ouvertes Respecter le mode d'emploi indiqué. Pour la bombe de froid : Projeter à 20 cm 2 à 3 secondes A réserver aux plus de 13 ans.	**3**
	Bombes de froid (ou cryogènes) Respecter le mode d'emploi indiqué. Ne pas exposer la bombe à la chaleur		**2**
	1 Pommade Arnica	Pour ecchymoses, bleus. Ne pas appliquer sur muqueuses, yeux, plaies. Masser sans appuyer ; se laver les mains ensuite.	**1**
	Jersey 10cm de large 1 mètre, bien plié	Echarpe de bras, d'épaule : adapter la longueur en nouant le jersey au niveau de la nuque	**1**
crampes, contractures : traiter par de la chaleur (massages, bains)			
YEUX	Sérum Physiologique doses (NaCl 0,9%)	Lavage des yeux	**10**
STRAPPING	Bandes adhésives élastiques 3cm	Ne strapper que si la technique est maîtrisée	**2**
	Bandes adhésives élastiques 6cm		**3**
	Bandes adhésives élastiques 10cm		**1**
DIVERS			
	Savon liquide dosettes	Lavage des mains	**5**
	Ciseaux		**1**
	Sucres en morceaux emballés	Donner 1 à 2 sucres	**10**
		Pompiers 18, ou centre 15, ou 112	
	Feuilles de déclaration d'accident	**Fidelia Assistance** 01 47 11 12 34	

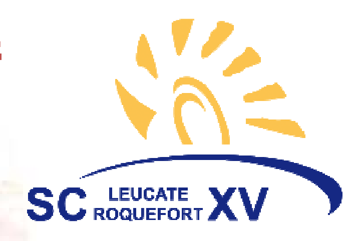


Annexe2 EXERCICES D'ENTRAINEMENTS

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES FOURMIS					
E1	Courir et passer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15.Ballons	Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace	- Passe à un joueur lorsqu'il le croise, sans distinction d'équipe - Ne pas se toucher - Se regarder dans les yeux au moment de la passe, puis regarder le ballon - Tendre les bras pour recevoir le ballon en ouvrant les mains (cible) - Passer le ballon à hauteur des hanches de son partenaire	- Nombre de ballons de plus en plus important - Espace de jeu plus ou moins grand - Passe à un partenaire ayant la même couleur de maillot. - Passe à un partenaire ayant une couleur de maillot différente.
RAMASSE BALLON					
E2	Courir et passer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Maillots de 2 couleurs différentes. Terrain 10x10, 15x15. Ballons (1 pour 2 à 1 pour 3)	Les deux équipes trottinent en occupant tout l'espace	Au départ les ballons sont posés au sol. Au signal, dès qu'un joueur arrive devant il le ramasse puis le repose. Ne pas se toucher	- Nombre de ballons de plus en plus important - Espace de jeu plus ou moins grand - Réaliser un lancer en l'air avant de le poser - Passer le ballon à un partenaire de son équipe, de l'équipe adverse qui le pose à terre
LA COURSE EN RELAIS					
E3	Courir et passer le ballon à un partenaire à l'arrêt (relais)	Equipe de 4 joueurs. 2 Joueurs de chaque coté. 1 ballon	Les équipes sont à l'arrêt. Au signal, le porteur de la balle court la donner à son partenaire en face et ainsi de suite.	Ne pas partir avant d'avoir la balle dans les mains. Ne pas faire des équipes de plus de 4 joueurs. Effectuer l'exercice dans un temps donné (en fonction de l'âge de l'enfant)	- Poser la balle au sol à chaque passage - Passer la balle à son partenaire - Augmenter la distance - Courir en tenant la balle de différentes façons (à 2 mains, d'une main) - Arrivé à 5 m du partenaire faire la passe au pied



N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
			CEINTURER		
E4	Courir et entrer en contact avec un autre joueur	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes	Les joueurs trottinent dans l'espace en se mélangeant	- Lorsqu'un joueur en croise un autre, ils s'attrapent tous les 2 par la taille - Une équipe ceinture l'autre **Respect de la règle :** - ne pas faire mal, - ne pas se faire mal, - ne pas se laisser faire mal	- Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre de joueurs - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. - Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de mêmes couleurs, ou de couleurs différentes.
			LES LAPINS ET LES RENARDS		
E5	: attraper et mettre au sol. : franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres.	Les sont à 4 pattes. Les à genoux ceinturent les . Au signal les doivent rejoindre la ligne.	- Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer - Les doivent rester à 4 pattes. - Jeu dans un temps donné. - Un point pour les si ligne franchie. **Respect de la règle :** idem 4	- Départ côte à côte sans contact préalable. - Départ debout avec ou sans ballon pour les . - Départ debout avec ou sans prise préalable pour les - Éloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
			LES COYOTES ET LES KANGOUROUS		
E6	: se déplacer pieds joints sans se faire attraper : attraper et faire tomber les	2 équipes de 6 à 10 joueurs Terrain de 10x10 à 15x15.	Les se déplacent pieds joints, les se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	- Un pour un . - Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). - Les tombés sortent de l'espace (sécurité). - Jeu dans un temps donné. Un point par tombé. **Respect de la règle :** idem 4	Les ont un ballon dans les mains. - Les peuvent faire tomber autant de qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.



N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES VOLEURS ET LES GENDARMES					
E7	Lutter pour conserver le ballon ou le récupérer	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.	- 2 et 2 - porteurs du ballon - Au signal les doivent conserver le ballon le plus longtemps possible - les doivent essayer de le récupérer.	Personne n'a le droit de faire tomber l'autre. **Respect de la règle :** - ne pas faire mal - ne pas se faire mal - ne pas se laisser faire mal	- Réduire ou augmenter l'espace - Augmenter le nombre de joueurs - Autoriser les passes.
LE JEU DES LÉZARDS					
E8	Passer le ballon en étant au sol	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres.	- Au signal, course en relais - En rampant avec le ballon dans les mains, une fois franchie la ligne, donner le ballon au partenaire, qui à son tour se met à plat ventre et rampe avec le ballon dans les mains.	Donner le ballon au partenaire en restant au sol et non en se mettant à genoux. **Respect de la règle :** - ne pas faire mal - ne pas se faire mal - ne pas se laisser faire mal	- Départ debout - Départ debout avec ou sans ballon - Éloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
BLOC PASSE					
E9	Ramasser Pousser Donner	Par 3 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 1 ballon pour 3	- Au signal porteur du ballon, le pose au sol et se place en défense - Ramasse le ballon et va au contact de et donne à qui pose la balle au sol etc.	Le joueur en défense ne joue pas la balle **Respect de la règle :** - ne pas faire mal, - ne pas se faire mal, - ne pas se laisser faire mal	- Ballon posé au sol au lieu d'être passé. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs. - Le soutien arrache le ballon



PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV



PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel.

Rendre les joueurs capables :
- d'accepter les contacts avec l'adversaire et le sol en participant à la lutte collective
- d'avancer seul ou en grappe vers la cible
- d'empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe
- de comprendre et respecter les règles fondamentales du jeu : la marque, les droits et devoirs, le jeu au sol

Comportements attendus

Porteur : – j'avance au contact avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon
– Je ne me débats pas afin de ne pas blesser les autres
– Si je suis au sol, je lâche le ballon dans mon camp.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir le protéger ou participer à la poussée collective

Opposant direct : je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : de 10 à 12 m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
Temps : séquences de jeu 2 à 3 min
Matériel : ballon lesté
2kg ou + si nécessaire

But :
Marquer plus que l'adversaire

Score :
5 pts par essai

Lancement du jeu :
par l'Éducateur favorisant, le combat au départ les 2 équipes proches (env 2m) : ballon présenté aux joueurs.

Consignes, règles :
Les règles sont évolutives , elles apparaissent par nécessité
– pour les utilisateurs : respecter le jeu au sol,
– pour les opposants : respecter le jeu au sol, interdire toutes formes d'opposition dangereuses, les charges sur les joueurs sans ballon

Critères de réussite :
Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs ne participent jamais aux phases de luttes	→ Lancer le jeu dans une situation d'opposition proche → Mettre en place un système de score pour la participation → Score en rapport avec les règles par ex : 2 pts aux adversaires
– Des joueurs gardent le ballon au sol	
– Joueurs dominants physiques	→ Mettre en place des groupes de niveaux → Score en rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

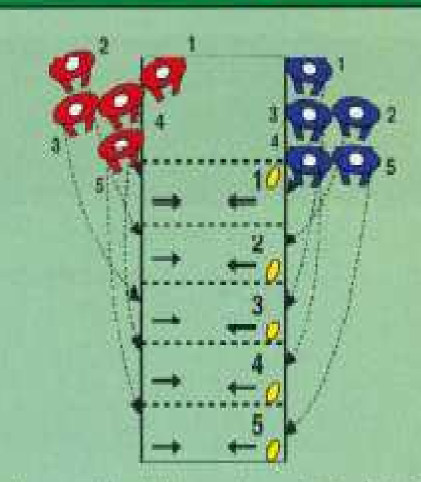
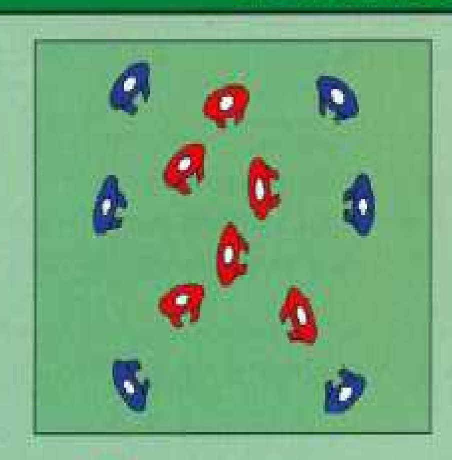
VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Introduire les règles du hors jeu à partir d'une séquence avec droit de charge sur tous (avec ou sans ballon)	→ Apprentissage des règles fondamentales (hors-jeu)
– Possibilité de ne pas utiliser un ballon lesté mais un ballon normal avec consigne : donner la balle de « mains à mains » ou lancement très proche.	→ Gérer la représentation de l'activité pour les enfants

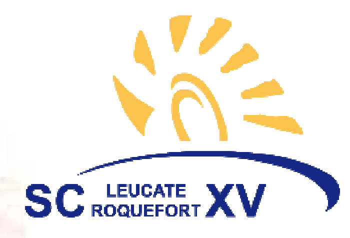


PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV

BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTO TAMPONNEUSES				
Courir, faire des passes et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.	- Les joueurs trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires - Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule...	On se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre joueur et qu'on se regarde dans les yeux. **Respect de la règle :** - ne pas faire mal, - ne pas se faire mal, - ne pas se laisser faire mal	- Réduire ou augmenter l'espace - Augmenter le nombre de joueurs - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. - Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS				
Conserver ou récupérer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs.	- Les joueurs ont un ballon chacun et courent avec les dans l'espace. - Au signal les doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les doivent essayer de récupérer les ballons.	- Les et les doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. - Un point pour les par ballon récupéré. **Respect de la règle :** - ne pas faire mal, ne pas se faire mal, - ne pas se laisser faire mal	Se regrouper en faisant un cercle debout
LES CHATS ET LES OISEAUX				
: ne pas se faire attraper avec le ballon : attraper et faire tomber les porteurs de balle	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.	Les ont 2 ballons, se font des passes entre eux. - les doivent essayer d'attraper les joueurs porteurs de balle.	- Un pour un . - Les n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). - Jeu dans un temps donné. Un point par tombé. **Respect de la règle :** - ne pas faire mal, - ne pas se faire mal, - ne pas se laisser faire mal	- Les peuvent faire tomber autant de qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.
LE TRIANGLE				
Défendre sa cible et poser le ballon dans l'une des 2 autres cibles	6 à 10 m de côté, cibles marque 1,5 de côté.	- Envoi au centre, les 3 joueurs groupés. - Le jeu débute par lancer de balle au-dessus des têtes.	- Chaque joueur défend sa cible et peut marquer dans les autres cibles. - Le premier joueur qui obtient 3 ou 5 points devient arbitre.	Les points encaissés sont décomptés du total des points marqués.



BUT	DISPOSITIF LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
MULTI BALLONS DU 1 CONTRE 1 À N CONTRE N			
Jouer des 1 contre 1, et évoluer pour assurer le soutien au porteur du ballon	 Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5. Au signal chaque utilisateur va ramasser son ballon et tenter de marquer l'essai malgré son opposant direct.	Faire attention, pour des problèmes de sécurité, à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu. Penser à varier les numérotations pour que les distances de courses soient équilibrées entre les différents joueurs. Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport aux terrains.	Variations de consignes : 1) On annonce le numéro de 2 ou 3 ballons, à l'insu des opposants. Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs utilisateurs se répartissent à leur choix. Les autres joueurs opposants se répartissent en fonction des menaces créées. 2) Un ou des numéros de ballon est (sont) annoncé (s) à l'insu des opposants. N'importe quel joueur utilisateur peut le (s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou défensif.
LE GRAND DÉMÉNAGEMENT			
Lutter, repousser l'adversaire, résister à la poussée de l'adversaire	 Les trottinent dans tous les sens. Au signal les doivent les faire sortir du terrain.	Bien redéfinir les modalités d'intervention en interdisant tout ce qui est dangereux. Réglementer en tenant compte des différents cas de figure comme la chute par exemple (laisser le joueur se relever ? possibilité de le traîner ?...) Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. La taille du terrain doit être adaptée aux ressources des joueurs.	Les régulations s'orientent sur la répartition des tâches (poussées qui se contredisent, poussées à l'inverse de ce qui est recherché) et sur la qualité des attitudes au contact. Le score peut s'établir soit en comptant le nombre de joueurs « déménagés » en un temps donné, soit en comparant le temps consommé pour « déménager » l'ensemble des adversaires.



Annexe3 EXERCICES D'ENTRAINEMENTS moins de 11

ORGANISATION D'UNE SEANCE
AVEC UN COLLECTIF DE MOINS DE 11 ANS

Objectif
Par rapport aux ressources du joueur

Thème
Choisi par rapport au jeu

Présentation de la séance
Le choix du thème devra être argumenté en le replaçant comme étant la suite logique des observations et évaluations précédentes lors d'entraînements, stages ou compétitions. La présentation des objectifs et des thèmes doit permettre aux enfants de se les approprier. Le questionnement, l'imagerie, l'analyse vidéo, le rappel des phases de jeu peuvent être des moyens pour mieux appréhender les réussites et les échecs observés. Ainsi ces objectifs seront mieux identifiés et assimilés. Les enfants doivent dépasser l'étape de la compréhension pour passer à celle de l'appropriation. Il est indispensable que le projet soit partagé tant par l'encadrement que par les joueurs, ce n'est qu'à ces conditions qu'ils donneront du sens à leurs actions

Mise en train
L'objectif est certes de préparer physiquement et physiologiquement l'enfant à l'activité (élévation de la température interne, activation musculaire, ...) mais la mise en train doit également introduire la séance tant au niveau des diverses ressources du joueur (affective/relationnelle et perspective/décisionnelle) que des exigences du jeu. L'enfant doit ainsi se protéger des risques de blessures mais aussi se préparer aux spécificités de la séance. On dit souvent qu'un observateur extérieur doit pouvoir deviner le thème de la séance uniquement en observant la mise en train

On pourra s'appuyer sur les exercices présentés dans les fiches des moins de 7 et des moins de 9.

Corps de la séance
Le choix des situations est fait pour recontextualiser le thème de la séance. L'éducateur place ainsi l'enfant dans une situation la plus proche possible du contexte d'opposition réelle, tout en maintenant ses exigences propres à l'objectif :

- Augmenter progressivement l'intensité du rapport d'opposition et ainsi atteindre des affrontements proches de ceux des tournois.
- Focaliser l'attention des enfants sur les comportements observés et attendus, en ciblant ceux spécifiques au thème de la séance
- Proposer des répères afin d'aider les joueurs à atteindre leurs objectifs

Situation 1
Effectif total : 2 équipes de 6 à 8 joueurs
(Cf : situations d'apprentissage)

Situation 2
Effectif réduit : 1+1 contre 2 et 2 contre 1+1
(par exemple)

Situation 3
En collectif total, réinvestissement des acquis dans une situation de même type que la situation 1

BILAN
Indispensable pour vérifer et renforcer les acquis



PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S2

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'avancer avec ou sans ballon.
- d'accepter les contacts avec le sol et l'adversaire
- de comprendre et respecter les règles fondamentales
- de plaquer le porteur du ballon

Comportements attendus

Porteur :
– J'avance avec le ballon dans les espaces libres pour franchir les zones.
– Près de l'adversaire , je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, en passant à un partenaire près de moi qui peut avancer.
– Si je suis début au contact, je m'organise pour que mon équipe conserve le ballon.
– Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies , dos placé , tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct : je me place en barrage du porteur afin d'empêcher le franchissement des zones et d'avancer moi même. Je me baisse en regardant la taille , je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien : je me déplace pour être en face des futurs porteurs de ballon, sur les blocages, je pousse (tête placée).

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : 12 à 16m
long : 2 fois largeur + 2 en - buts
Temps : séquences de 2 à 3 min.
Matériel : ballon lesté 2kg ou + si nécessaire ou ballon normal.
balises tous les 5 m

But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 points par essai, 1 point par zone franchie pour le porteur du ballon s'il avance, s'il recule 1 point pour les opposants.

Lancement du jeu :

favorisant au départ l'avancée d'un joueur dans un espace libre, les opposants sur la première ligne à 5 m. Retour après essai au milieu , sinon sur la ligne de l'arrêt de jeu.

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu 2 à 3 minutes : investissement global à la lutte et peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le jeu au sol. Les joueurs avancent dans les espaces libres et marquent des essais.

Consignes, règles :

Règles fondamentales : hors-jeu , en avant , le jeu au sol.
Respect du lancement de jeu, les opposants restent sur une ligne tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Trop de difficultés à avancer	→ Lancer le jeu face à des opposants moins organisés.
– Joueurs dominants physiquement	→ Mettre en place des groupes de niveaux en collectif réduit → Utiliser un score par rapport à l'arrêt des dominants, valoriser le blocage collectif.
– Des joueurs partent en contournant , vers l'arrière, vers les touches	→ Réduire espace sur la largeur , insister sur la notion d'avancer en donnant un score plus important
– Des joueurs se placent en avant du porteur de balle	→ Insister sur la notion de hors-jeu , score en rapport avec les règles : 2 pts pour les adversaires si hors-jeu
– Les joueurs ne s'opposent pas efficacement	→ Proposer exercices de renforcement du plaquage

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Introduire le hors-jeu sur regroupement	→ Apprentissage des nouvelles règles
– Augmenter la largeur du terrain	→ Augmenter progressivement les espaces libres.
– Ne plus compter de points pour les relais, valoriser les plaquages efficaces (qui mettent au sol le porteur) 5 points par essai et 2 pts par plaquage.	→ Ressentir l'utilité du soutien si placage efficace, renforcer l'opposition en jeu



PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV



PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S3

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'avancer et faire avancer un partenaire.
- de communiquer avec ses partenaires.
- de plaquer le porteur du ballon.
- d'assurer les tâches de soutien en utilisation et opposition.
- de contre attaquer.
- d'accepter les contacts avec le sol et l'adversaire.

Comportements attendus

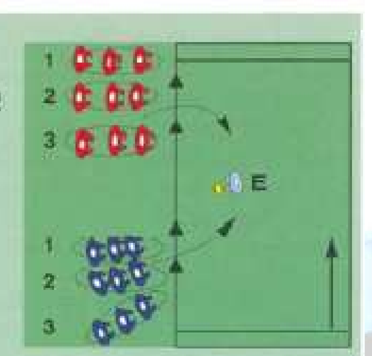
Porteur : – J'avance et fait avancer mon partenaire avant d'être bloqué.
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin) pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mon partenaire.

Non Porteur : je soutiens mon partenaire. S'il se fait prendre avec le ballon, je viens l'aider à le conserver et à l'utiliser.

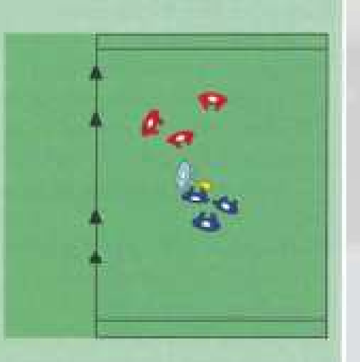
Opposants :
– J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon.
– Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.
– Je cherche à récupérer le ballon
– Si je suis à la poursuite, je rattrape très vite mon retard pour pouvoir aider mon partenaire en défense.

Dispositif :

Groupe : groupes numérotés de 3 joueurs par équipe (équilibre de forces entre n°1 des 2 équipes, n° 2 ...)
Espace : larg : env 10 m
long : env. 15 m
Temps : environ 4 appels par numéro
Matériel : ballon, balises et maillots



But :
Marquer (même règle que pour un essai)
Score :
5 pts par essai
Consignes, règles :
Pour tous : – respect du règlement
– respect des consignes
Critères de réussite :
Les essais sont marqués sans arrêt du ballon.
Lancement du jeu :
quand E appelle un numéro, tous les joueurs concernés entrent sur le terrain en passant par les portes (les numéros correspondent à des groupes de force équilibrée).
Le ballon peut être donné de main à main, mis au sol, lancé en l'air et à conquérir ...



ATTENTION : tout mettre en œuvre pour éviter les courses frontales et dangereuses (E se déplace et coupe les élans par exemple). Possibilité d'appel au secours d'un autre numéro en cours d'action

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– « Refus » de venir chercher le ballon – Manque d'implication en situation d'opposant – Joueurs dominants physiques	→ Utiliser des exercices aidant à résoudre les problèmes affectifs. → Donner des points pour les plaquages réussis → Faire des groupes de niveau en faisant attention à la numérotation. Si plusieurs groupes interviennent, commencer par faire rentrer les dominants.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Varier les effectifs (par numéro de 1 à 4 joueurs) et les placements des portes d'entrée (rapports de force plus avantageux ou plus désavantageux ...)	→ Favoriser l'implication de tous les joueurs et leur faire vivre des rapports d'opposition différents (adversaires à la poursuite, sur le côté, de face ...) → Améliorer les prises de décision, les attitudes proches de l'adversaire



PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 1 S4

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :
- d'accepter le contact avec l'adversaire et le sol.
- d'avancer en utilisation et en opposition.
- de plaquer le porteur du ballon.

Comportements attendus

Utilisateur : – Je m'informe sur la position et la vitesse d'intervention de l'opposant.
– J'avance sur les points fragiles et vers l'en but adverse.
– Si j'arrive au contact, je m'organise (tête , dos , bassin, appuis au sol) pour résister au placage et conserver le ballon.
– Si je suis plaqué, je contrôle le ballon.

Opposant : – Je maîtrise mon action sur l'adversaire afin de ne pas le blesser, et le plaquer en l'amenant au sol ou le pousser en touche.
– Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, puis je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.
– Je me relève rapidement pour récupérer le ballon.

Dispositif :

Groupe : 1 joueur par équipe
Espace : larg : env 7 m
long : env 15 m
+ 2 en-buts
Temps : durée limitée
Matériel : médecine ball ou ballon

Dispositif :

Marquer dans le camp adverse

Score :

3 points par essai marqué
3 points par placage réussi
1 point si plaqué et contrôle le ballon

Lancement du jeu :

Il doit permettre de moduler, réguler le rapport de force entre les 2 joueurs : par exemple :
❶ Ballon en l'air par l'Éducateur, l'utilisateur entre dans le terrain, ballon dans ses mains l'opposant entre : petit déséquilibre avantageux pour l'utilisateur
❷ Entrée de l'utilisateur et de l'opposant en même temps : équilibre
Il sera possible, aussi de faire entrer les joueurs par la même balise (poursuite), de réduire ou augmenter la distance entre les 2 balises ...

Consignes, règles :

– Respect des temps d'entrée sur le terrain.
– Respect des règles

Critères de réussite :

Sur une séquence de jeu : peu de fautes observées sur la loyauté ou sur le respect des consignes. Exploitation du déséquilibre. Plaquages efficaces. Avancée effective.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement	→ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur et mettre en place un système de score sur le respect des consignes.
– Des joueurs n'avancent pas vers la cible	→ Mettre en place des groupes de niveaux, et valoriser.
– Des joueurs ne plaquent pas	→ Proposer des groupes de niveaux, et des exercices spécifiques.
– Des joueurs dominants physiques	→ Mettre en place des groupes de niveau, leur donner des médecine-ball, favoriser leur adversaire au lancement
– Des joueurs ne se régulent pas (courses désordonnées, attitudes dangereuses ....)	→ Rappel des consignes, les placer en position d'observateurs.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Permettre à l'opposant de contre attaquer	→ Renforcer l'attitude au contact du porteur. → Motiver l'opposant, valoriser l'investissement défensif → Renforcer la nécessité de vite se relever après un placage
– Autoriser le jeu au pied	→ Faire entrer l'utilisation du jeu au pied dans la gamme des choix de jeu.



PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV



PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts

NIVEAU 2 S5

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'avancer et de faire avancer un partenaire
- de soutenir le porteur du ballon
- de s'opposer efficacement au porteur du ballon et à ses soutiens
- de plaquer efficacement
- de comprendre et respecter les règles complémentaires (hors jeu sur regroupement)

Comportements attendus

Pour tous : prendre des initiatives

Porteur :

– J'avance avec le ballon dans les espaces libres.
– Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer.
– Si je suis au contact, je m'organise pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.
– Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, pousser, ou protéger (jambes fléchies, dos placé, tête relevée) pour continuer d'avancer.

Opposant direct :

– Je me place en barrage du porteur en avançant,
– Je me baisse en regardant la taille, la ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

Opposant en soutien : Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : env 15 m
long : env. 30m
+ en - buts
Temps : durée = séquence de jeu 2 à 3 min ; plusieurs manches
Matériel : ballon lesté 2kg ou + si nécessaire ou ballon normal

But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 pts par essai plus 1 ou 2 points par relais (donner à un joueur qui avance et me dépasse)

Lancement de jeu :

Dans un premier temps, favorisant, l'Éducateur donne le ballon en avançant à un joueur démarqué ,et sans attendre l'organisation des opposants après essai.

Consignes, règles :

– Règles fondamentales : hors jeu, en avant, le jeu au sol.
– Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon.
– Préciser et faire répéter ce qu'est un relais efficace

Critères de réussite :

Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs n'avancent pas avec le ballon – Les joueurs passent le plus souvent après contact, beaucoup de blocages – Les utilisateurs avancent très facilement	→ Revenir au jeu des zones par niveau → Rappel des principes de l'étape précédente → Compter les bons relais **avant** le blocage → Points pour les opposants, si blocage trop long → Lancement plus difficile en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Utiliser encore le ballon lesté au début d'étape – Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant – La largeur du terrain – Points pour les relais extérieurs au mouvement – Début du jeu avec opposants sur et hors du terrain et entrée progressive à l'appel de numéros – Points pour l'adversaire si hors-jeu sur regroupements	→ Faciliter l'opposition, le rôle des soutiens → Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition → Augmenter ou diminuer la densité du barrage défensif → Sensibiliser pour le soutien plus efficace → Désordre pour les opposants → Renforcer la connaissance du règlement.



PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation offensive, défensive, gestion luttes et contacts, relance du mouvement

NIVEAU 2 S6

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :
- d'avancer et faire avancer
- de s'organiser avant le contact
- d'éviter le blocage
- de réagir en position de soutien.
- de s'opposer au porteur du ballon et à ses soutiens
- de comprendre et respecter les règles complémentaires (hors jeu sur regroupement)

Comportements attendus

Porteur :
– J'avance avec le ballon dans les espaces libres.
– Avant de ne plus pouvoir avancer, je m'organise pour continuer à faire avancer l'équipe, je passe à un partenaire près de moi qui peut continuer.
– Si je ne peux pas éviter le contact, je m'organise pour conserver le ballon et le rendre disponible pour mes partenaires.
– Si je suis au sol, je lâche le ballon vers mes partenaires.

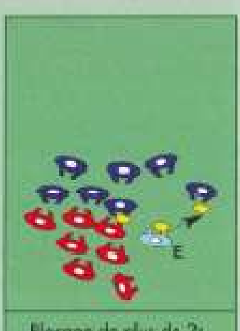
Non Porteur : je me place et me replace à l'intérieur, l'extérieur ou dans l'axe (le dos) du porteur du ballon, afin de pouvoir recevoir le ballon pour continuer d'avancer ou l'aider s'il est bloqué.

Opposant direct :
– Je me place en barrage du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou en touche.
– Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur.

Opposant en soutien : Je me replace, afin de revenir opposant direct pour être en face des futurs porteurs de ballon.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : 15 à 20 m long : 2 fois largeur + 2 en-buts
Temps : durée = séquence de jeu 2 à 3 min ; plusieurs manches
Matériel : 2 ballons



Premier ballon à un joueur démarqué

Blocage de plus de 2s, 2e ballon à un autre joueur en position d'avancer

But : Marquer en utilisant le moins de ballons possibles

Score :
Utilisateurs : 5 pts par essai marqué en un temps limité (40 secondes à 1 minute)
Opposants : 1 pt pour chaque ballon remis en jeu par l'éducateur.
Exemple : essai marqué avec 4 ballons remis en jeu :
utilisateurs : 5 pts
opposants : 4 pts
2ème manche en inversant les rôles.

Lancement de jeu :
Favorisant, l'Éducateur (avec au moins 2 ballons) donne le ballon en avançant à un joueur démarqué sans attendre l'organisation des opposants près de l'en-but des utilisateurs (idem après essai), il introduit un nouveau ballon à chaque blocage (+ de 2s) dans une situation favorisante, un joueur le lui rapporte obligatoirement le 1er ballon.

Consignes, règles :
– Règles fondamentales : hors-jeu, en avant, le jeu au sol, pas de jeu au pied.
– Les opposants ne récupèrent pas le ballon.
– Respect du lancement de jeu, les opposants se replient tant que le joueur utilisateur n'a pas reçu le ballon. Après blocage, un joueur rapporte le ballon à E.

Critères de réussite :
Les utilisateurs avancent en continuité, le soutien se déplace afin d'être efficace, les blocages restent brefs dans le temps (valeur essai la plus grande possible).
Score par rapport au nombre de ballons utilisés.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs n'avancent pas avec le ballon	→ Revenir au jeu des zones par niveau
– Les joueurs passent le plus souvent au contact beaucoup de blocages	→ Les opposants n'interviennent pas sur le ballon
– Les utilisateurs avancent très facilement.	→ Lancement plus difficile en équilibre ou en reculant.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Utiliser encore le ballon lesté au début d'étape	→ Faciliter l'opposition, le rôle des soutiens
– Utiliser 4 à 5 ballons par équipe	→ Évaluer d'une manière plus objective
– Lancer le jeu par un joueur sous pression en reculant	→ Pour mettre en difficulté les joueurs dominants ou pour favoriser l'opposition
– Augmenter la largeur du terrain	→ Diminuer la densité de joueurs sur le barrage défensif
– Mettre en place un système de score sur l'organisation lors des blocages	→ Renforcer les aspects décisionnels et techniques
– Points pour l'adversaire si hors-jeu sur regroupements	→ Renforcer la connaissance du règlement.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL ET FIXATION
Circulation défensive, gestion des contacts

NIVEAU 2 S7

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de prendre des informations plus larges, sur les joueurs plus que sur le ballon
- de cadrer défensivement
- de communiquer avec ses partenaires
- de plaquer efficacement

Comportements attendus

Pour tous : Communiquer (avec les gestes et les paroles)

Opposant direct :
– Je me place à l'intérieur du porteur en avançant, pour l'amener au sol ou l'amener en touche
– Je me baisse en regardant la taille, je ceinture, je serre les jambes pour aller au sol avec le porteur

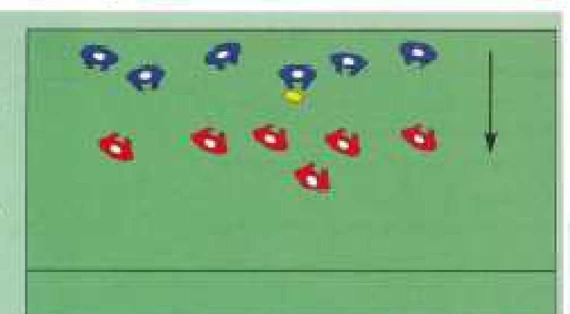
Opposant en soutien :
– Je me déplace sur la même ligne que l'opposant direct, et à l'intérieur des futurs porteurs de ballon
– Je ne défends pas sur le même joueur qu'un partenaire, je regarde mon opposant direct et non le ballon

Porteur : j'avance avec le ballon dans les espaces libres.

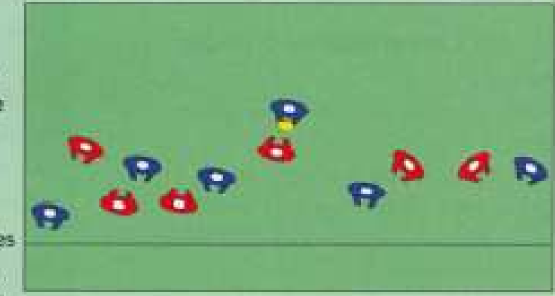
Non Porteur : je me place près du porteur afin de pouvoir recevoir le ballon, et je me démarque par rapport aux opposants.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : le plus large possible
Temps : durée = séquence de jeu 1 à 2 min ; plusieurs manches
Matériel : 1 ballon



1er temps : jeu conventionnel



2e temps : tous les utilisateurs doivent aller dans le camp adverse

But :

plaquer le plus grand nombre de joueurs

Score :

Essai marqué : 1 pt pour les opposants par joueur plaqué avant de parvenir dans l'en-but.

Lancement du jeu :

1er temps du jeu au ralenti, les utilisateurs n'accélèrent pas , les opposants s'organisent en reculant, puis jeu au

SIGNAL : tous les joueurs utilisateurs (avec ou sans ballon) doivent aller dans le camp adverse, les opposants peuvent plaquer tous les utilisateurs.

Critères de réussite :

Peu de plaquages sont manqués, le barrage défensif devient efficace

Consignes, règles :

Respect du lancement de jeu, les opposants acceptent de ne pas accélérer avant le signal.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Trop de joueurs opposants regardent le ballon – Les joueurs ne sont pas efficaces sur l'homme	→ Utiliser un « arrêt sur image » afin de mettre en évidence, la mauvaise prise d'information → Utiliser des exercices de plaquage et insister sur la proximité des 2 équipes les opposants doivent avancer et non attendre les utilisateurs.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Le jeu des utilisateurs peut être dirigé par l'Éducateur.	→ Réguler les formes de jeu.

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Circulation défensive, jeu déployé

NIVEAU 2 S8

Objectif(s)

Dominante : affectif et relationnel, perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de faire avancer leur partenaire démarqué
- d'assurer le soutien après avoir passé le ballon
- d'être efficaces au point de rencontre
- de cadrer défensivement, de plaquer le porteur de balle
- de se réinvestir très rapidement dans les tâches défensives.

Comportements attendus

Porteur :
– J'avance le plus droit possible, place mon regard pour voir adversaires et partenaire, fais avancer mon partenaire avant d'être bloqué et accélère pour le soutenir.
– Si je ne peux pas éviter le contact, je m'organise (tête, dos, bassin) pour rendre le ballon disponible pour l'Éducateur qui le passera à mon partenaire.

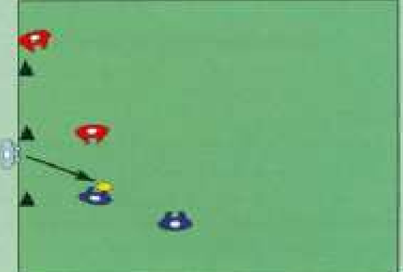
Non Porteur :
– Je soutiens mon partenaire en me plaçant devant l'espace libre « à l'extérieur » et en me tenant prêt à recevoir le ballon.
– S'il se fait prendre avec le ballon, je me prépare à recevoir la passe de E qui va récupérer le ballon.

1er Opposant :
– J'avance rapidement puis contrôle ma vitesse pour plaquer le porteur avant qu'il passe le ballon
– Si je ne suis pas fixé par la passe, je vais vite plaquer le partenaire du porteur qui reçoit le ballon.

2e Opposant : je respecte les consignes qui concernent mon intervention et idem 1er défenseur.

Dispositif :

Groupe : 2 utilisateurs et 2 opposants
Espace : larg : env 15 m long : env. 20 m
Temps : 3 à 4 ballons par équipe.
Matériel : ballon, balises et maillots



But :

Marquer plus que l'adversaire

Score :

5 pts par essai ; + 2 pts si passe au temps juste ; – 2 points si blocage et utilisation de E

Consignes, règles :

– Pour tous : respect du règlement
– Pour les utilisateurs : respect des consignes liées au lancement. Si blocage ou plaquage du 1er attaquant, E récupère le ballon et le passe au 2e attaquant.
– pour les opposants : 1er opp : je me charge du 1er attaquant ; 2e opp : je m'adapte à la situation pour empêcher les utilisateurs de marquer.

Critères de réussite :

Essais marqués sans arrêt du mouvement du ballon.

Lancement du jeu :

quand E lance le ballon en l'air :
– Les utilisateurs se déplacent sur la largeur du terrain
– Les opposants entrent sur le terrain par leurs balises d'entrée.
– Ils ne pourront avancer (dépasser le niveau de leur balise) qu'à la passe de E au premier utilisateur.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Les joueurs hésitent à avancer, fuient les défenseurs	→ Utiliser des situations d'appel aidant à résoudre les problèmes affectifs → Faciliter le lancement en plaçant les joueurs sur le terrain avant le lancement.
– Tendance à aller au contact avant d'essayer de faire avancer le partenaire	→ Jouer sur le temps de départ du 1er opposant → Arrêts sur image, faire chercher...
– Peu d'implication sur le plan défensif	→ Score sur les plaquages réussis
– Le partenaire du porteur reçoit le ballon arrêté	→ Renforcer la notion de « prise d'élan »
– Joueurs dominants physiques	→ Faire des groupes de niveau → Si dominants utilisateurs : faire avancer plus rapidement les opposants, si dominants opposants faire l'inverse.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Faire évoluer les temps d'entrée ...	→ Faire vivre un grand nombre de situations, éviter une forme de stéréotype.
– Action terminée si blocage du porteur du ballon.	→ Renforcer les exigences sur les bons choix du porteur du ballon.
– Arrivée d'un autre joueur si blocage du porteur du ballon, pour aider à la conservation et à l'utilisation.	→ Apprentissage du rôle du soutien « axial »
– Axer le travail sur la défense en donnant des consignes aux attaquants (garde, donne, feinte de passe ...)	→ Apprentissage sur la coopération défensive.



PROJET PEDAGOGIQUE DE L'ECOLE DE RUGBY DU SCLR XV



PHASE DE FIXATION ET ORDONNÉES
Relance du mouvement, lancement de jeu

NIVEAU 2 ET 3 S9

Objectif(s)

1er niveau de stratégie (opposer le fort au faible), reconnaître les points faibles chez l'adversaire.

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- d'empêcher d'avancer seul et s'opposer avec ses partenaires pour fermer les espaces.
- de franchir la ligne d'avantage dans les situations d'équilibre (remises en jeu ou blocages).
- de communiquer avec ses partenaires.

Comportements attendus

Pour s'informer , pré agir, anticiper, communiquer.

Porteur :

– J'avance le plus vite possible seul dans l'espace libre, ou je fais avancer (passe ou jeu au pied) un partenaire situé face à un espace fragile (en fonction de l'organisation de l'adversaire et de ses points faibles).

– Je donne un signal à mes partenaires pour qu'ils se déplacent avant d'avoir le ballon .

Non Porteur :

– Je cache mon jeu, je me lance dans un espace fragile avant d'avoir la balle.

– Si je suis éloigné, je prépare la suite du jeu en me replaçant en face des espaces libres .

Opposants :

– Je plaque le porteur de ballon s'il est dans ma zone de placage.

– Si je suis éloigné, je m'informe des placements et déplacements des adversaires et participe à l'avancée collective dès que le règlement le permet.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe
Espace : larg : env 25m
long : 1 de 30 à 40 m
Temps : durée = séquence de jeu 1 à 2 min ; 4 à 5 ballons par équipe
Matériel : 2 ballons

But : Marquer à partir du lancement de jeu

Score : 5 pts si essai ; 3 points si la Ligne d'Avantage est franchie et le ballon conservé


1er temps : l'Éducateur s'arrête, pose le ballon au sol. Les opposants, ne peuvent plus s'organiser

Consignes, règles :

– Respecter le hors jeu sur lancement de jeu pour les opposants (à 5m cf règlement)
– Ils ne bougent pas jusqu'au déclenchement


2e temps : les utilisateurs ont pris l'initiative de jouer, jeu réel

Critères de réussite :

– L'équipe qui utilise est capable d'effectuer plusieurs relais en avançant avant d'être bloquée.
– Le point faible de l'adversaire est le plus souvent attaqué (au pied ou à la main).

Lancement de jeu :.

L'Éducateur se déplace avec les 2 équipes.
Il s'arrête et pose immédiatement le ballon au sol pour l'une des équipes.
– Les opposants n'ont plus le droit de se déplacer (ils se retirent simplement à 5 m)
– Par contre les utilisateurs peuvent encore se déplacer, et prennent l'initiative de jouer.
– Au déclenchement du jeu, jeu réel.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Les joueurs recoivent le ballon arrêtés – Les joueurs perçoivent les espaces libres mais ne savent pas les attaquer – Pas de variation des lancements , uniquement utilisation des points forts	→ Rappeler les règles d'action, proposer un repère de communication (signal pour le temps de départ) → Avec questionnement proposer une organisation avec un choix pour le porteur du ballon au départ

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
– Temps laissé pour la mise en place des stratégies plus ou moins long – Donner des consignes aux opposants afin de créer des points faibles – Donner des consignes aux utilisateurs	→ Prendre de moins en moins de temps pour choisir une stratégie → S'adapter sur le plan stratégique → Travailler sur la réorganisation défensive (en posant le maximum de problèmes aux défenseurs)

PHASE DE MOUVEMENT GÉNÉRAL
Contre-attaque à partir du 1er rideau

NIVEAU 2 S10

Objectif(s)

Dominante : perceptif et décisionnel ; rendre les joueurs capables :

- de passer du statut d'opposant à celui d'utilisateur.

Comportements attendus

Récupérateur :

– J'avance avec le ballon sur les points fragiles et vers le camp adverse.
– Si je n'ai pas pu en percevoir, je fais avancer un partenaire venu en soutien.
– Si je suis pris immédiatement, je m'organise (tête, dos, bassin) pour conserver le ballon.

Non Porteur contre attaquant :

– Proche : je me place rapidement près du porteur afin de pouvoir le soutenir et me rendre disponible pour avancer à sa passe ou participer à la conservation du ballon, si le porteur est plaqué ou bloqué.
– Éloigné : je me replace très rapidement pour être disponible pour la contre attaque.

Opposant à la contre attaque :

je me remobilise très vite sur les tâches défensives en faisant pression sur le récupérateur ou en me replaçant en barrage d'un futur porteur.

Dispositif :

Groupe : 6 à 8 par équipe.
Espace : suffisamment large pour permettre les rebonds d'attaque.
Long : env 2 fois la largeur + 2 en – but
Matériel : ballons et chasubles.

But : Marquer en contre attaquant.

Score : Voir pour "évaluer-réguler".

Lancement du jeu :

le ballon est donné à une équipe qui fait circuler le ballon pendant que les opposants avancent (jeu conventionnel). Au signal le porteur du ballon tombe au sol et lâche le ballon dans le camp adverse. Jeu réel dès la récupération du ballon par un opposant.

Consignes, règles :

Les opposants qui seront amenés à contre attaquer doivent impérativement avancer avant que le ballon soit récupéré.

Critères de réussite :

La contre attaque permet d'avancer rapidement. Tous les joueurs font l'effort de se replacer pour être disponibles dans le jeu.

POUR ÉVALUER – RÉGULER

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
– Des joueurs ne respectent pas les consignes de fonctionnement. – Les futurs contre-attaquants n'avancent pas avant la contre attaque. – Les contre-attaquants ont du mal à avancer (courses en travers, ballon donné à des joueurs sous pression…) – Le récupérateur prend le ballon sans avoir pris d'informations préalables. – Les non-porteurs ne profitent pas du temps de récupération pour modifier leurs placements (pour se redistribuer). – "L'amorce" de la contre-attaque est difficile (blocage systématique, ballon repris par l'adversaire…)	→ Lancer le jeu en faisant rappeler les consignes par un joueur. → Le ballon ne sera lâché vers l'avant par le porteur que s'il est plaqué. → Mettre en place un système de score valorisant l'avancée. → Travailler sur la préaction, les efforts mis au service de la disponibilité, du démarquage, la répartition des rôles (réduction possible des collectifs de travail). → Donner des consignes à l'équipe qui perd le ballon (serrés, larges, intervalles laissés libres…) → Retour sur la circulation défensive, en particulier la mise en place du 2e rideau.

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHÉS
- Imposer, à l'insu de l'équipe qui perd la balle, une forme de contre-attaque à la main ou au pied. - Modifier les consignes de "perte de balle" données aux utilisateurs (à l'insu des futurs contre-attaquants) par exemple : lâcher au contact dans le camp adverse ou dans son camp ; botter plus ou moins long et plus ou moins décentré.	→ Travailler sur le "rebond défensif" : redistribution des joueurs, temps de réaction, communication… → Travailler sur les différentes zones de contre-attaque et les différents types de rapport de force (1er, 2e et 3e rideau et consignes possibles de réaction défensive induisant plus ou moins de pression).